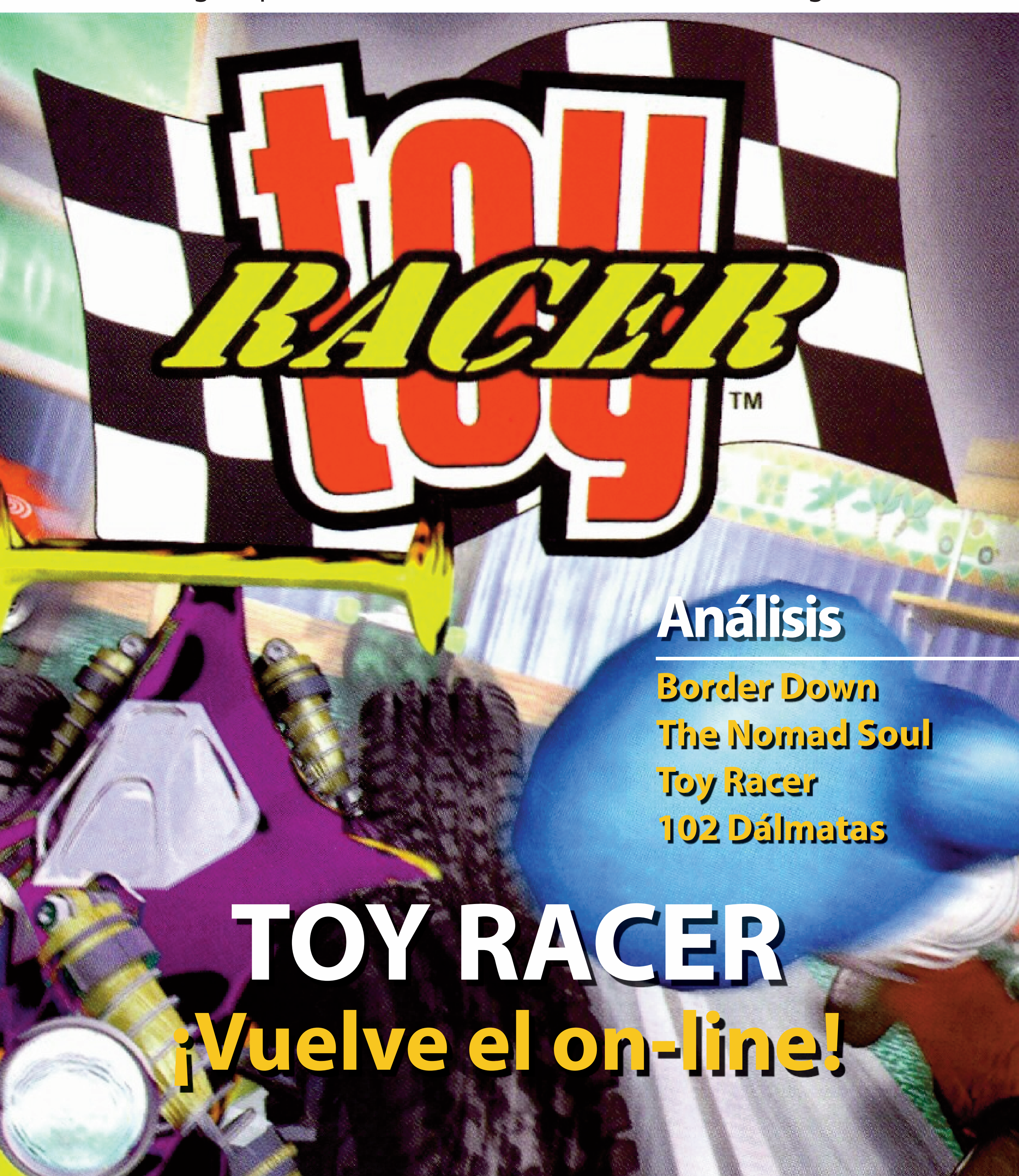
Revista Oficial
Dreamcast.es
Revista digital para usuarios de Dreamcast - Número 2 - Agosto 2015



Análisis

- Border Down
- The Nomad Soul
- Toy Racer
- 102 Dálmatas

TOY RACER

¡Vuelve el on-line!

RETRO BARCELONA

2014



Segunda edición

Bienvenidos al segundo número de la Revista Oficial Dreamcast.es :D Este número lo hemos querido dedicar especialmente a la feria Retrobarcelona, evento con el que compartimos segunda edición :)

Como no, estuvimos presentes en la pasada Retrobarcelona mostrando algunas novedades de Dreamcast (y otras consolas) que hemos decidido analizar en las páginas de esta publicación.

Así pues, os mostramos un preview de la versión de Dreamcast de Pier Solar & The Great Architects - juego que está a punto de salir a la venta - y os enseñamos también otro juego cuya salida tendrá lugar de aquí a pocas semanas: Ghost Blade. Por si esto fuera poco, os traemos análisis de juegos como The Nomad Soul y Border Down, entre otros, junto con nuestras valoraciones subjetivas.

Además, hemos dedicado la portada al juego Toy Racer, un exclusivo de Europa del que se ha recuperado nada más y nada menos que el modo on-line! y hemos decidido aprovechar la ocasión para ofreceros un pequeño análisis del título, a ver si así os animáis a echar una partidilla on-line con nosotros ;)

Firmado: Blai

Sumario

Número 2 - Agosto 2015













Recuperado el on-line de Toy Racer

Toy Racer es un juego de carreras de coches de juguete desarrollado sobre el motor del juego Toy Commander. Este juego tuvo en su momento un modo online que permitía al jugador correr contra otras personas a través de internet, previa conexión con el servidor Dreamarena.

Los servidores oficiales de Dreamarena y Toy Racer han permancido off-line desde el año 2003 y con ello el modo online del juego.

```
petterk@petterk-linux:~/ToyServer
[petterk@petterk-linux ToyServer]$ ./ToyServer
Starting TOY RACER server...
TOY RACER server (version 9) started !

command :->
help
        HELP     : some help...
        KILL     : kill someone ?
        LIST (L): some lists...
        INFO (I): some infos...
        STATS(S): some stats...
        HIGH (H): high scores...
        MSG      : send a message to all players...
        REFRESH : reload info room's text file...
        QUIT     : shut down the server !

command :->
```





Esto ha sido así hasta finales del año pasado, cuando Frederick Raynal y Frantz Cournil, desarrolladores originales del juego,liberaron los binarios de los servidores a los que se conecta Toy Racer!

Una característica oculta de Toy Racer es que es compatible con el BBA, hecho sorprendente ya que el BBA no llegó a Europa, y Toy Racer es una exclusividad europea. Los desarrolladores lo debieron usar como debug, y lo dejaron activado en el producto final. Curiosamente, usando el BBA no es necesario conectar con DreamArena y, a día de hoy, el BBA es la única opción viable para poderlo jugar online. Apuesto lo que queráis que dicho modo online también funcionará con el Demul ;)

Petter3k ha portado el software de servidor de Linux a Windows, con lo que cualquiera que tenga un PC con Windows conectado a internet puede crear su propio servidor de Toy Racer.

Firmado: Indiket

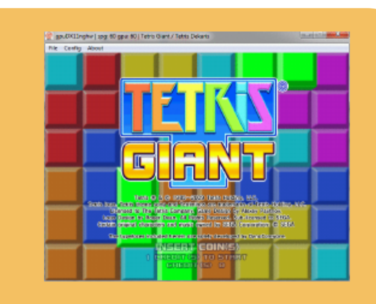
Monta tu propio servidor:

Para montar tu propio servidor de Toy Racer sólo necesitas un PC con conexión a internet y el software del servidor que encontrarás en dreamcast.es.

Elige tu sistema operativo (Linux o Windows) y ejecuta el binario. Ahora sólo te queda dar la dirección IP de tu máquina a alguien que disponga de BBA, Dreamcast y una copia de Toy Racer y a jugar!

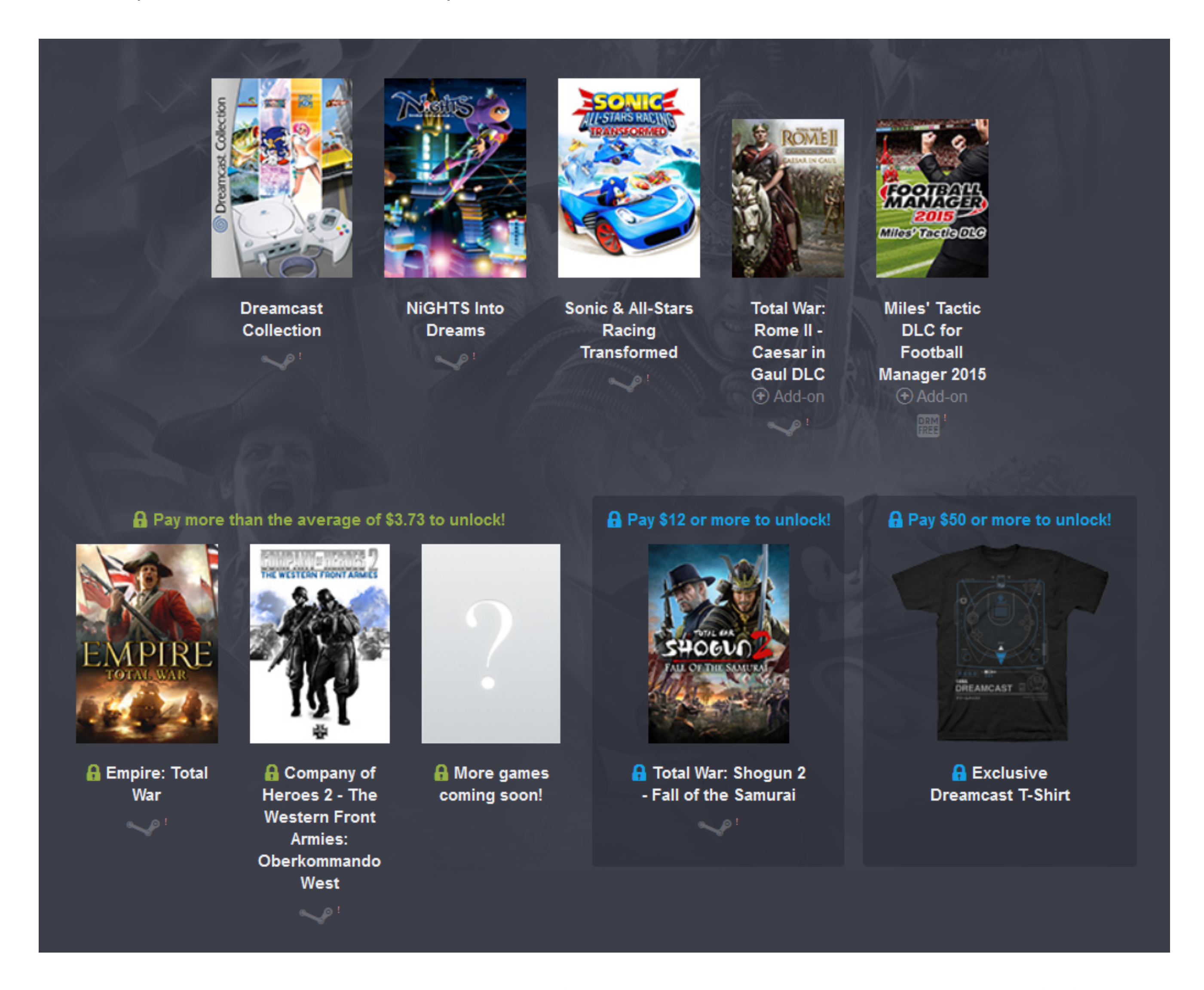
Demul v0.7 alpha

Una nueva versión del emulador de Dreamcast ‘Demul’ ha sido lanzada recientemente. Como novedad más destacable, el software permite ahora emular el hardware 'Sega System SP' también llamado 'Spider o ‘Sega Aurora’, la última pieza de hardware arcade diseñada por Sega.



Humble SEGA Bundle

Los Humble Bundle son paquetes de juegos que se pueden comprar en www.humblebundle.com por el precio que quiera gastar el comprador. Parte de los beneficios de estos packs van destinados a los desarrolladores de cada juego, otro tanto a los creadores del proyecto Humble Bundle y otro tanto a organizaciones benéficas, incluidas Cruz Roja Americana, Child's Play, Electronic Frontier Foundation y charity: water. Lo mejor es que cada comprador decide cómo se va a repartir el dinero entre los destinatarios mencionados.



El pasado mes de noviembre, humblebundle.com ofreció nada más y nada menos que el Humble SEGA Bundle, un pack formado por clásicos de SEGA de la talla de NiGHTS o Sonic Adventure.

La lista de juegos incluidos fue:

- The Dreamcast Collection (Sonic Adventure, Crazy Taxi, Space Channel 5 y SEGA Bass Fishing)
- NiGHTS into Dreams
- Sonic Racing Transformed
- Total War: Rome II Caesar in Gaul (DLC)
- Football Manager 2015 Miles' Tactic (DLC).

Este pack de juegos de SEGA se pudo adquirir a partir de $1 (recordemos que el usuario podía pagar la cantidad que quisiese y asignar parte del pago a ONGs). Una vez comprado el pack, se obtenían las claves de ▶▶

►► Steam de los juegos mencionados.

Si el pago superaba el precio medio pagado por los usuarios (unos $3.67), los compradores obtenían además de los juegos del SEGA Bundle los siguientes juegos:

- Empire: Total War
- Company of Heroes 2 - The Western Front Armies: Oberkommando West.

Pagando $12 o más, y a todo lo anterior, se añadía el Total War: Shogun 2 - Fall of the Samurai.

Firmado: Indiket



El plato fuerte venía al gastar $50 o más, ya que entonces se recibía todo lo anterior más una exclusiva camiseta de temática dreamcastera.

Pier Solar and The Great Architects

La gente de WaterMelon nos informa de que la fabricación de las copias físicas de la versión de Dreamcast de Pier Solar and The Great Architects ya ha empezado, y nos dejan ver varias fotos del proceso.



Después de haber sido lanzadas las versiones digitales del juego en la eShop de Nintendo y en PSN y XBLA, muchos eran los donantes de Kickstarter que se estaban impacientando ante la falta de notícias sobre la versión de Dreamcast y se preguntaban cuándo iba a enviárseles el juego. Incluso hay casos de gente que ha decidido cancelar su pre-order, cansados de esperar. Desde aquí queremos comentar que los pedidos serán enviados finalmente en septiembre, decuerdo con la información que nos ha proporcionado WaterMelon. Las distintas versiones de Dreamcast (con packaging europeo, americano y japonés) ya están siendo finalizadas. La fabricación de las copias físicas, tanto las de Dreamcast como las de PC, ha sido retrasada con el fin de ver si aparecían bugs críticos en las versiones digitales y poder así arreglarlos antes de fabricar los discos de los juegos para evitar que se repita la historia de DUX y Sturmwind (juegos que contienen bugs).

A todo esto, hay que añadir lo que nos ha comentado uno de los desarrolladores del juego: los discos de Dreamcast van a llevar protección anticopia y este sistema estaba impidiendo que los discos fabricados fueran autoarrancables. El problema ya ha sido solventado y las primeras tiradas de discos ya han sido fabricadas!

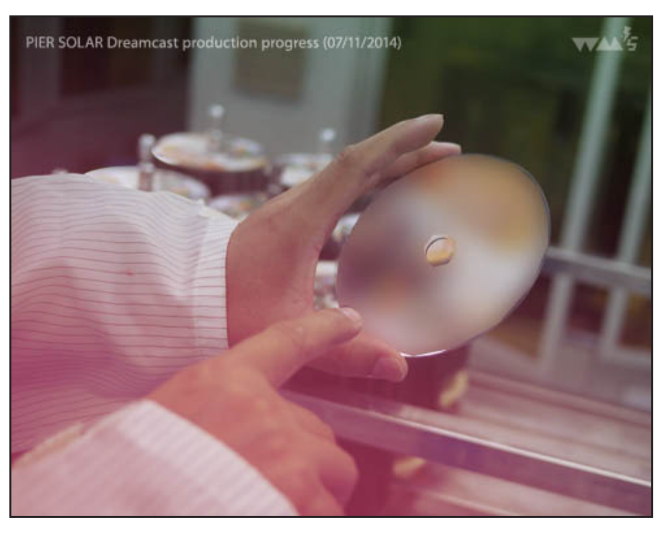


Foto del disco maestro de Pier Solar.

Novedades Exclusivas

de la versión física de Dreamcast y PC

“Hemos estado escuchando muchos comentarios de jugadores y analistas y hemos decidido realizar mejoras para intensificar la experiencia de juego de Pier Solar”.

WaterMelon

A continuación tenéis la lista de opciones que se han añadido al juego. La espera ha valido la pena!

NewGame+

Según leemos en la página de Kickstarter de Pier Solar, WaterMelon ha añadido una nueva opción al juego llamada New Game+ después de leer las críticas de los que han jugado a las versiones digitales.

Esta opción NewGame+ permite rejugar el juego empezándolo al mismo nivel que tenías al acabarlo por primera vez, manteniendo así todos los items que conseguiste en tu partida anterior.

Barra de Volumen

Ni en la versión de Mega Drive ni en las versiones digitales se puede subir ni bajar el volumen de los efectos sonoros del juego. No hay ninguna barra de control de volumen. Esto se ha solucionado ahora al añadirse una barra de volumen de SFX para subir y bajar el volumen.

Encounter slider

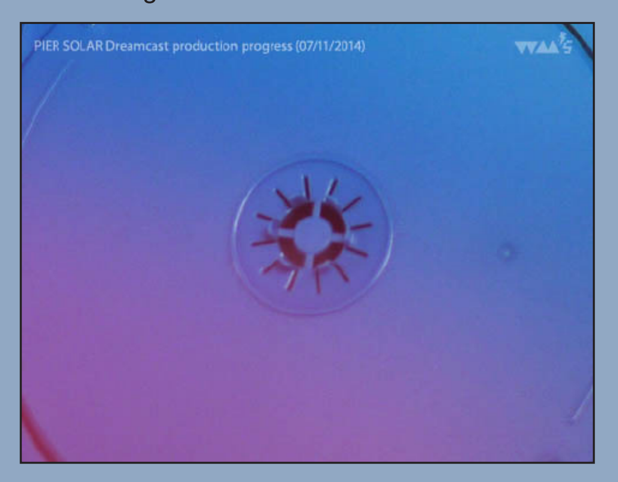
Mucha gente mencionaba que los encuentros de combate eran demasiado aleatorios, así que se ha añadido un “Encounter slider” para determinar la frecuencia de los combates, cosa que mejorará la experiencia general de juego, haciéndolo más fluido.

Y hablando de combates, se ha mejorado la velocidad de algunas de las animaciones que se muestran durante las peleas y se ha añadido una opción al menú de combate para ajustar dicha velocidad, consiguiendo así hacer las batallas menos tediosas.

Estas nuevas características acabarán estando presentes en todas las versiones de Pier Solar, pero estarán presentes primeramente en las versiones físicas de Dreamcast y PC. Un bonito detalle que no nos hayan dejado de banda.

¿Cajas europeas?

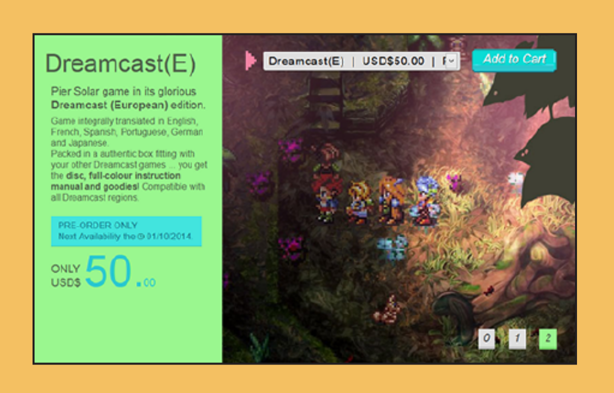
WaterMelon da la opción de reservar ediciones europeas del juego, eso es, en la infame caja PAL azul. Muchos se preguntaban de donde sacaría Watermelon las cajas PAL a estas alturas; si comprarían cientos de Chu Chu Rockets y meterían allí el juego, si pedirían a SEGA los moldes originales...



Por lo visto, WaterMelon ha replicado el molde de las cajas PAL y se ha encargado de fabricar cajas europeas nuevas!!! sí señores, los que encarguen la versión europea de Pier Solar recibirán el juego en una caja completamente nueva.

Si por mi fuese les encargaría unas decenas de cajas para sustituir las tantas que tengo rotas de un lado u otro...

Recordaros que aún estáis a tiempo de reservar vuestra copia física de Pier Solar and The Great Architetcs para Dreamcast. Para ello sólo tenéis que entrar a www.piersolar.com, pulsar Purchase y elegir entre la edición europea, la japonesa o la americana. Por $50 envío incluido (unos 40 €) será vuestro .



Firmado: Blai

Sabías que...

Fish Life, las Dreamcast convertidas en acuarios



Poca gente sabe que allá por el año 2003, poco después de descontinuar la fabricación de consolas Dreamcast, SEGA Japón ensambló una nueva máquina con el hardware de Dreamcast, una cabina llamada 'Fish Life'.

Esta cabina - algo así como los *kiosk* de las tiendas (stands donde puedes jugar con una consola y así probarla, probar nuevos juegos, etc.). - era un acuario virtual en el que podías ver peces, alimentarlos, atraerlos hacia ti, etc.

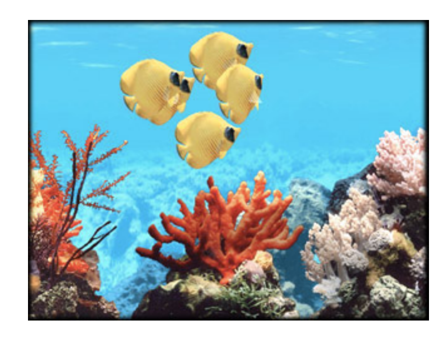
Las cabinas estaban formadas por una versión modificada del hardware de Dreamcast que lleva por nombre 'Fish Life Control Unit' y un monitor LCD táctil que incluía la frase “Please touch monitor” (por favor toque el monitor) para animar a la gente a interactuar con los peces (véase la imagen de la izquierda).

Por lo visto, los Fish Life nunca fueron comercializados y sólo unas pocas unidades del aparato fueron fabricadas para ser mostradas en ferias, tiendas, etc. Debido a este hecho, las cabinas son muy difíciles de conseguir a día de hoy, al igual que su software.

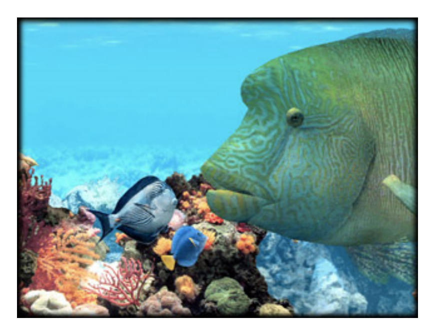
Fish Life no deja de ser otro de esos extravagantes proyectos de SEGA que uno no sabe si calificar de genialidad incomprendida o pérdida total de tiempo y dinero...

Sea como sea, resultan un artículo interesante por el hecho de contener una versión modificada de Dreamcast en sus entrañas, cosa que me lleva a preguntarme si el software diseñado para estas Fish Life Control Unit sería ejecutable en una Dreamcast...

A continuación tenéis algunas capturas de pantalla de este acuario virtual llamado Fish Life:







SEGA fabricó nada más y nada menos que 5 títulos diferentes para estas máquinas, un hecho que no deja de asombrarme si tenemos en cuenta que las cabinas Fish Life no se llegaron a vender al público. Quién sabe la cantidad de software que podrían haber llegado a tener en caso de que hubieran sido fabricadas en masa y vendidas...







Como la base de estas máquinas es una Dreamcast modificada, el software de Fish Life está contenido en GD-ROMs, el mismo tipo de discos que usa-Dreamcast.

En la parte trasera de las cajas del software de Fish Life, encontramos el mismo icono del GD-ROM que usan los juegos japoneses de Dreamcast en la parte trasera de sus cajas, donde además también encontramos más parecidos: el icono de la mano que dice not for resale, la web de SEGA Japón con la misma tipografía, el logo de software NTSC-J, la frase "For Japan Only", etc.

Los títulos que SEGA creó para Fish Life son:



El parecido con una caja de juego JAP de Dreamcast es asombroso.

Red Sea (HDR-0093)
Amazon (HDR-0094)
Episode 1 (HDR-0095)
Episode 2 (HDR-0096)
Episode 3 (HDR-0097)

Como podéis observar, tienen códigos HDR, el mismo tipo de códigos que encontramos en los juegos japoneses de Dreamcast creados por SEGA, siendo el HDR-0001 "Sonic Adventure" y el HDR-0092 el juego "Motto Pro Yakyuu Team o Tsukurou!".

Quién sabe si Dreamcast hubiese aguantado más tiempo en el mercado si este software hubiera salido directamente para ella...

Firmado: Blai

retro Barcelona 2014

vuelve el crimen...

2ª Feria del videojuego clásico

22-23 de noviembre

Edificio hub. Barcelona







El noviembre pasado, más concretamente los días 22 y 23 de noviembre de 2014, tuvo lugar la segunda edición de la feria del videojuego retro de Barcelona, la Retrobarcelona. Al igual que en la primera edición, la feria tuvo lugar en el edificio Disseny HUB situado en Glòries, Barcelona, esta vez con mucho más espacio dedicado.



Hasta allí nos desplazamos los chicos de Dreamcast.es / SEGA Classics venidos de todas partes de la península para montar nuestro ya clásico stand dedicado a exponer consolas de SEGA. Así pues, Indiket, Logan, IlDucci, Carlos y un servidor nos juntamos con los encargados de la tienda Play Games & Cards (saludos Alfonso & compañía!) para montar un stand donde se podía jugar y comprar juegos de varias consolas.



En la parte de juego, tuvimos varias Dreamcast con títulos como Crazy Taxi o Virtua Tennis, sagas que atraen público de todas las edades, junto con un juego indie que presentamos en exclusiva en su versión para Dreamcast: **Sydney Hunter & The Caverns of Death**. Además, tuvimos la posibilidad de probar, en exclusiva también, un nuevo juego comercial para Dreamcast que están preparando los chicos de RetroSumus: **Xenocider**. Era una alpha muy temprana, pero el título promete mucho!

Por otro lado pudimos disfutar también de otras consolas en nuestro stand. Digo pudimos, porque si algo destacaría de nuestro stand es que somos unos jugones y no podemos evitar viciarnos nosotros mismos a nuestras consolas! Así pues Indiket trajo su Xbox (original) y puso diferentes juegos: OutRun, Craxy Taxi 3, Colin McRae, etc.

Desde Santander vino una nueva incorporación al Stand: Logan. Yo no pude ver sus garras de adamantium, pero lo que sí pude ver fueron las placas arcade que trajo hasta Barcelona!!! Por encima de todas destacó la placa Lindbergh Red de SEGA, la sucesora de la NAOMI 2, lanzada en 2005. Muchos curiosos hicieron cola para probar los arcades y puedo decir que fue la parte del stand que más público atrajo, siendo todo un éxito su presencia!





A la izquierda la placa **Lindbergh** de SEGA en su versión Red y a la derecha la placa **NAOMI 2**, placa basada en el hardware de Dreamcast. Desde aquí agradecer una vez más a Logan el haberlas traído!

Se me olviadaba! jejeje también compartimos stand con los chicos del proyecto **Armiga**, venidos desde Tenerife para presentar un aparato que emula la videoconsola Amiga por Hardware. Capaz de cargar discos originales de Amiga o de cargar roms por USB/SD se presenta como la solución definitiva para los fans de Amiga.



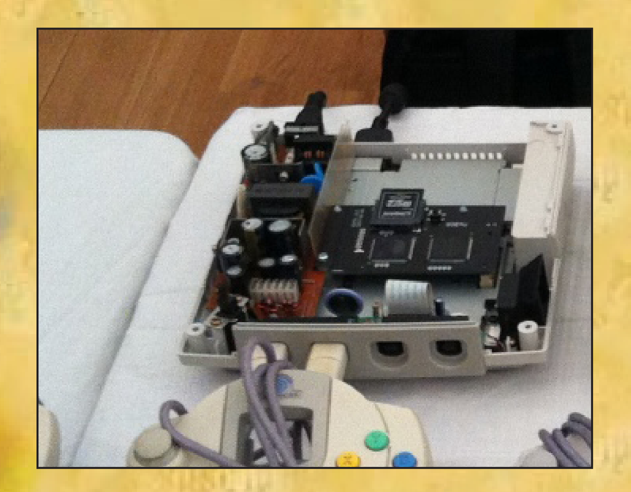
La gente de DARMA trajeron un prototipo funcional de la máquina que se podía probar *in situ* bien usando un mando o usando teclado y ratón.

Según nos comentaron, el hardware está desarrollado en un 90% y pronto se fabricará en masa y se venderá a través de su web armigaproject.com, donde podéis encontrar más información al respecto.

Todo esto me lo explicaron en el stand, pero también lo contaron en una conferencia que dieron el día 22. justo antes de la Charla de Chui y Carlos sobre **Pier Solar**. Además de lo ya mencionado, los juegos se ejecutarán en HD y las máquinas se podrán conectar en red.

IlDucci trajo sus propias novedades a la feria en forma de traducción y doblaje al español (!) del juego **Sin & Punishment** de Nintendo 64, originalmente lanzado sólo en Japón.

Muchos fueron los asistentes que se interesaron por el juego e incluso le pidieron a IlDucci copias de la versión traducida en cartuchos de N64 para añadirlos a su colección. No obstante, IlDucci pretende ofrecer en descarga gratuita un parche para traducir la ROM, según nos comentó. Nada de ventas.



No puedo pasar por alto otra de las novedades del mundo de Dreamcast que mostramos en nuestro stand: el **GDEMU**. Se trata de una placa que sustituye el lector de la consola, de tamaño reducido y fácil colocación. La contrapartida de este aparato es que te quedas sin lector si decides instalarlo, la buena notícia es que gracias a este artefacto puedes resucitar Dreamcast cuyo lector esté muerto!

La carga de juegos y aplicaciones en GDEMU se realiza mediante un lector de tarjetas SD.

Los GDEMU aún no se están produciendo en masa, de ahí que su precio sea un tanto elevado, pero próximamente esto podría cambiar. Habrá que estar atentos a su desarrollo.



Más allá de nuestro stand, en Retrobarcelona 2014 se pudo disfrutar de otros stands a manos de empresas y colectivos varios como Vicioplanet, Game Musuem, Emere, Factory Arcade, etc. Hubo material para comprar de todas las consolas catalogadas como retro. Así pues, podías encontrar juegos de Mega Drive, PS2, Xbox, SNES, etc. aunque los precios vieron una leve subida respecto a las gangas que se pudieron coneguir en la primera edición de Retrobarcelona. Esperemos que no sigan subiendo en cada edición...

Además, se pudo jugar con máquinas recreativas (unas 50, nada más y nada menos) con varias ediciones del King of Fighters, Ikaruga, juegos de futbol, etc. repartidas por el perímetro del recinto.

Otra de las máquinas que tuvo un gran éxito fue el DDR!

A parte de compra-venta y vicios, hubo otros stands en la feria, como el del club oficial de España de **Star Wars**, en el que uno se podía hacer fotos montado en una moto deslizadora como las de las películas o ver *props* oficiales de las mismas.



Por si fuera poco, hubo varias conferencias a lo largo del fin de semana. Yo asistí a cuatro. Estas fueron: la presentación del proyecto Armiga, del que ya hemos hablado; la presentación de Pier Solar, que tenéis íntegramente grabada y colgada en el canal de YouTube de Dreamcast.es; los orígenes y evolución del shoot ‘em up, un repaso exhaustivo a los matamarcianos desde Space Invaders hasta los títulos actuales a manos de José Manuel Fernández alias Spidey y por último, la crónica de la revista Superjuegos a manos de Bruno Sol y Marcos García “theelf”.

En esta última charla contaron como empezaron a trabajar en el sector, como hicieron crecer **Superjuegos**, como hacían los mapas de los juegos a principios de los 90 para hacer las guías, primero tomando fotos de la pantalla, luego con capturadoras de vídeo en ordenadores Mac, etc. fue muy interesante. Más allá de las anécdotas propias de ellos dos en la redacción (que hicieron reír mucho al público), fue un auténtico repaso a la evolución de la prensa de videojuegos en nuestro país y una buena ocasión para resolver esas dudas que uno siempre ha tenido sobre cómo funcionaba internamente una revista en los 90.

Y hasta aquí la crónica de Retrobarcelona 2014. Dos días, ocho mil personas, muchos juegos, muchas consolas y muy buen rollo. Nos vemos en la próxima edición!

Firmado: Blai

RETRO MADRID 2014

26 Y 27 DE ABRIL

EL RETORNO DEL MITO

GAME
Tu especialista en videojuegos

MATA-DERO MADRID









COLABORA

HOBBYCONSOLAS

retro GAMER

ORGANIZA

auic

RETROMADRID 2014

RetroMadrid 2014 repitió lugar por tercera vez en el ya consagrado centro cultural "El Matadero" de Madrid los días 26 y 27 de abril de 2014. Nuestro grupo de Dreamcast.es estuvo los dos días, y aliándonos con los colegas de Sega-Saturno.com y Traducciones del Tío Víctor (IlDucci), formamos el nuevo grupo SegaClassics, grupo con el que estamos asistiendo ahora a todas las ferias retro a las que podemos ir :)

Si bien es cierto que para representar SEGA debidamente, a parte de Dreamcast y Saturn nos faltó complementar la mesa con alguna Master System o MegaDrive (cosa que solucionaremos en la próxima retro).



El Stand

El stand de SegaClassics lo hicimos con dos espléndidas Saturn, que mostraron los avances de la traducción de Policenauts y con juegazos como un Street Fighter Alpha rulando :)

Luego tuvimos una Dreamcast con la tradu al 100% de Shenmue 2!!

Así es amigos, los que se acercaron allí pudieron comprobar la consagración de la obra de Yu Suzuki en español.

Finalmente, dos Dreamcasts más: una con una variedad de juegos arcades (Soul Calibur y Virtua Tennis fueron los que más triunfaron) y otra en que íbamos alternando juegos comerciales con algo de homebrew.

No faltaron tampoco las camisetas / rameras de Dreamcast.es!! Algunos visitantes se la llevaron, orgullosos de colaborar con la causa Seguera!!

Novedades

Respecto a las novedades Dreamcasteras, mostramos el nuevo SQRXZ4, un nuevo port que pronto saldrá a la luz, y una demo técnica de las nuevas OpenGL de PH3NOM! También se comentó de un nuevo proyecto de traducción de IlDucci... ahí lo dejo!! :D :D

No entraré en las polémicas sobre la organización que habréis leído en otros artículos. Por decisiones ajenas a la organización, se limitó brutalmente el número de asistentes al recinto (creo que impu- ▶▶

►► sieron un límite de 500 personas), formando unas enormes colas para entrar y, por consiguiente, el enfado de muchos asistentes.

RetroMadrid ya ha expuesto un comunicado oficial explicando las causas y decisiones, y esperamos que para el siguiente año lo puedan solventar.

Pier Solar

Comentar que también tuvimos una parte del stand dedicada a Pier Solar, como viene siendo habitual, con múltiples consolas ejecutándolo!

Se pudo probar la versión original del juego en Mega Drive, la versión de Dreamcast en la cuál se puede cambiar entre gráficos originales y gráficos en HD y no puedo olvidarme de la versión de Ouya, consola que usa un sistema operativo Android modificado.

Chui estuvo enseñando todas estas versiones y charlando con los que se acercaron a preguntar por detalles de este juego que pronto saldrá a la venta.













Torneo

Garou Mark of the Wolves

Como novedad en nuestro stand, este año decidimos celebrar un pequeño torneo de lucha usando el juego Garou Mark of the Wolves.



El juego

Para el que no lo sepa, Garou Mark of the Wolves es un juego de peleas de la saga *Fatal Fury* publicado por la compañía SNK en 1999 para la Neo Geo y en 2001 para Dreamcast.



Se trata del noveno y último episodio hasta la fecha de la saga *Fatal Fury* y es recordado por innovar en la jugabilidad respecto a títulos anteriores de la franquícia. Esto se nota por ejemplo en el sistema *Solo defensa* consistente en cubrirse justo en el momento de recibir un golpe. Al cubrirse con éxito, se recupera una pequeña porción de la energía del personaje y a continuación se puede realizar un contraataque.

Garou usa gráficos 2D avanzados que simulan gráficos 3D. Recordemos que la Neo Geo no podía mover entornos 3D, así que este juego la exprimía al máximo.

Este 2D "avanzado" está caracterizado por sprites de mayor tamaño respecto a los vistos hasta la fecha en *Fatal Fury* y fondos en alta resolución. Esto, unido al hecho de usar el motor del juego *The Last Blade 2*, lo convierten en un muy buen juego de lucha.

Ahora que ya hemos hablado un poco del juego, os contaré como fue el torneo en sí, ya que no fue un torneo cualquiera! jejeje

El torneo

Por un lado, la inscripción era gratuita y había un premio para el ganador. Y luego, decir que los jugadores pudieron participar usando unos Arcade Sticks de alta calidad!



Participantes

Tuvimos 14 participantes, la mayoría de ellos auténticos profesionales!

Eliminatorias

Las semis y final fueron muy muy reñidas, con verdaderos momentos de dramatismo videojueguil ^^
Los arcade stick sacaron humo!

Ganador

Al final quien se llevó el gato al agua fue el aspirante Kinof, que demostró con gran salero porqué llegó a ser el ganador del I Torneo organizado por SegaClassics!

Sólo comentaré que un servidor (Indiket) echó un round con él y.... jupetas, no conseguía ni tocarle!! ajajaja

Y hasta aquí el torneo!

Conclusiones

Otro año más que podemos celebrar este éxito con la comunidad Seguera! Y no puedo cerrar este reportaje sin antes dar las gracias a...

- A la organización de RetroMadrid, encabezada por el inestimable Rafael Corrales. Sin él todo esto no hubiera sido posible!

- A todo el equipo presente de SegaClassics (Chui, IlDucci, Ryo Hazuki, Neoblast...), que año tras año nos renovamos con la misma ilusión que un crío pegado al Sonic xD

- A todos los fans que nos visitaron (Wesker, Slobulus... y muchos más!!) y compartieron con nosotros sus experiencias segueras.

- Y por último a Nextmare, que se curró la organización del Torneo (y casi ganó!!)

Chavales, fue todo un placer asistir a RetroMadrid, especialmente participar en el torneo. Nos vemos en la próxima edición!

Firmado: Indiket

Pier Solar and the Great Architects

Primeras impresiones de la versión de Dreamcast de este RPG originario de Mega Drive. ¿Ha valido la pena la espera?



Pier Solar and The Great Architetcs (Pier Solar a partir de ahora) fue lanzado en diciembre de 2010 para Mega Drive / Genesis. Es uno de los juegos que más exprime dicha consola hasta la fecha, una verdadera obra de ingeniería que ocupa un cartucho de nada más y nada menos que 64MB. Se trata de un juego RPG hecho con mucho mimo por parte de fans del género.

El lanzamiento inicial de Pier Solar tuvo tanto exito que WaterMelon, la compañía desarrolladora, tuvo que lanzar un reprint del juego pasadas unas pocas semanas del lanzamiento inicial.

Viendo el éxito que estaba teniendo su producto, Tulio (uno de los dos jefes de la compañia WaterMelon) decidió que sería una buena idea lanzar Pier Solar para más consolas a parte de Mega Drive. Y su primera opción fue Dreamcast.

Para llevar a cabo el port, contactaron con Daniel "Chui" Lanza, conocido scener de Dreamcast que tiene en su CV multitud de emuladores de consolas para DC, alguien que conoce bien todos los recobecos del procesador de Dreamcast. Y se pusieron manos a la obra con el port. Es más, Chui se implicó tanto que acabó optando por reescribir el motor del juego en vez de emular la versión de Mega Drive.

CREARON UNA VERSIÓN HD de los gráficos del juego y decidieron que se podría cambiar entre la versión original en 16 bits de los gráficos y el nuevo modo HD en cualquier momento durante una partida. Y fue precisamente la creación de gráficos HD lo que motivó a WaterMelon a meter Pier Solar en las "Stores" de Xbox, PlayStation y Nintendo, donde en septiembre de 2014 pusieron a la venta el juego en formato digital. En ese momento estaba previsto que Pier Solar se pusiera también a la venta para Dreamcast (en edición física), pero no pudo ser posible.

UN AÑO DESPUÉS aún esperamos la edición física de Pier Solar para Dreamcast, cuya salida está prevista para septiembre de 2015. Para hacer la espera más ▶▶

▶▶ llevadera, hemos conseguido una demo de manos de Chui cuyos detalles os contaremos a continuación.

LO PRIMERO QUE NOS HA LLAMADO LA ATENCIÓN de Pier Solar es su increible secuencia de introducción. Ya desde el inicio vemos que es un juego con calidad profesional.

HEMOS QUERIDO PROBAR INMEDIATAMENT EL CAMBIO ENTRE los gráficos originales de 16 bits y los gráficos en HD, una de las características más destacables de este RPG. Debo decir que los gráficos originales son increibles, la forma en la que ha sido utilizada la reducida paleta de colores de 16 bits para crear profundidad y sombras es digna de premio. Pier Solar en Mega Drive tiene que lucir excelente, al nivel de sus mejores juegos.

Por otro lado, los gráficos HD son otra obra de arte. Los mpas están dibujados de una tacada y al mover el personaje por la pantalla se muestra una u otra parte del gran lienzo que conforma cada zona. Aun con mapas de gran tamaño en memoria, el juego va muy fluido.

Hemos notado que en algunos momentos (por ejemplo en los bosques), los gráficos en HD confunden al jugador. Ese es el momento de pasar del HD a los gráficos de 16 bits y ver bien el camino, sin vegetación que vaya tapando al personaje ;)

LA MÚSICA MERECE OTRA MENCIÓN A PARTE y es que la suavidad con la que el juego pasa de una pista a otra de la BSO es inmejorable. Estás jugando y no notas que el juego haya cambiado de melodía hasta bien entrada la siguiente pista de audio. Hay que destacar que la música suena mientras el juego carga nuevas áreas o mapas, de modo que los mínimos tiempos de carga se hacen aún más cortos debido a este hecho. El aura del juego no se corta en ningún momento; está todo muy bien optimizado y se nota.

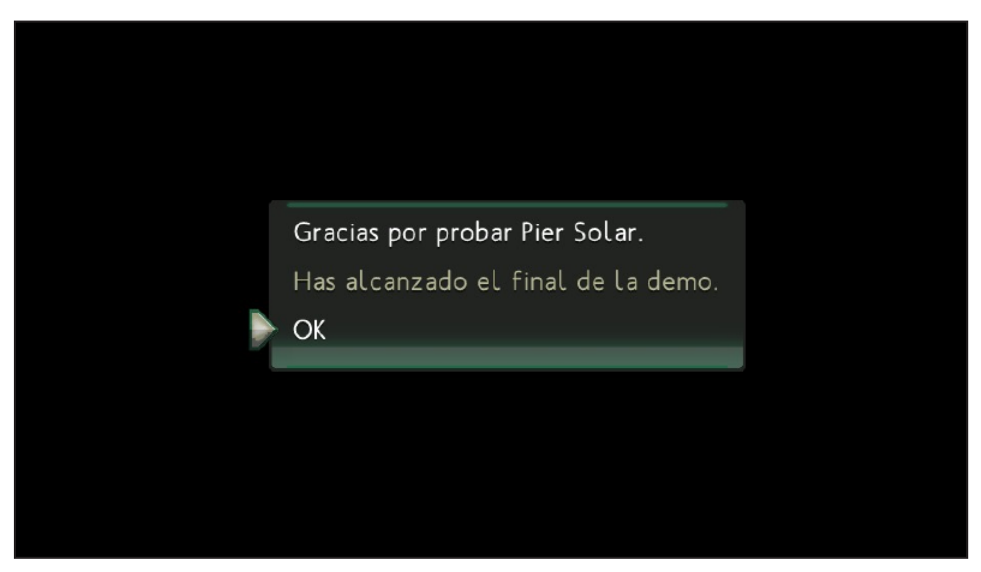
Desde las primeras misiones verás la inclusión de trofeos o logros en el juego, parecidos a los que encontramos hoy en día en los juegos de PlayStation o Xbox. Al conseguir alguno de estos logros, estaremos desbloqueando también minijuegos y juegos para la VMU. Y es que Pier Solar está repleto de ellos. De todos ellos y de más detalles hablaremos en el análisis del juego cuando este haya salido a la venta.

Recordad: septiembre.

Firmado: Blai & Indiket







Este es el mensaje que aparece al finalizar la demo que nos dejó probar Chui.

Ghost Blade

Hucast se encuentra en la fase final de producción de su nuevo shmup, cuya salida está prevista para septiembre de este año.



Ghost Blade es el nuevo juego de la factoría Hucast, autores del conocido Dux (y todas sus versiones) y distribuidores de otros tantos juegos de nueva hornada de Dreamcast.

EN ESTA OCASIÓN nos traen un nuevo shooter vertical ~~(otro más...)~~ cuyo gameplay nos recordará al de los shooters de los años '90 pero con un estilo visual propio de la época actual, según aseguran en su blog de noticias.

EL ARGUMENTO de Ghost Blade es sencillo; la tierra ha sido invadida por una raza alienígena que amenaza la propia existencia de la humanidad. Para acabar con dicha amenaza, el ejército terrestre lanza su nueva arma mortífera: Ghost Blade, la más potente, rápida y letal nave de combate jamás creada por el hombre.

TU MISIÓN será usar el arsenal de Ghost Blade contra las naves enemigas y salvar a la humanidad.

El juego tendrá 5 niveles y 3 modos de juego (suponemos que fácil, normal y difícil) y el jugador podrá elegir entre 3 naves distintas al comenzar su aventura.

EL DESARROLLO DE GHOST BLADE SUFRIÓ ALTIBAJOS debido a causas ajenas a Hucast, ya que uno de los programadores del juego tuvo que dejar el proyecto cuando se iniciaron ofensivas armadas en su país, Ucrania.

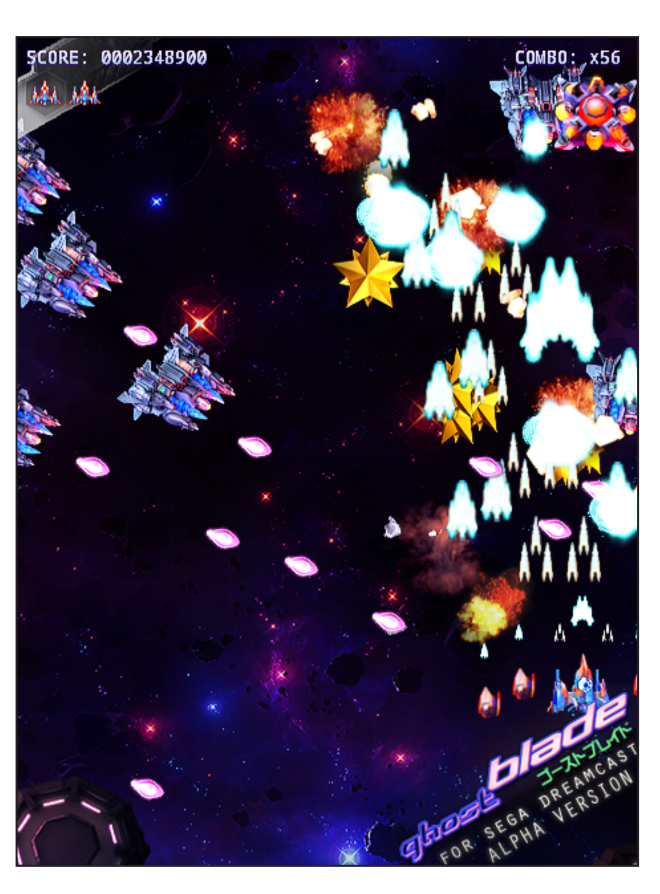
Por suerte para nosotros, rápidamente encontraron a otro programador para continuar el trabajo y retomaron el desarro- ▶▶

►► llo en septiembre de 2014. Este hecho movió la fecha de salida del juego hasta este año, concretamente hasta el 17 de septiembre.

El juego tendrá dos ediciones. Una será la *regular edition* y otra la *limited edition*. Esta última tendrá una portada distinta, incluirá un CD con la banda sonora e irá numerado en la propia carátula. La edición normal tiene un precio en pre-order de 32,95 mientras que la edición limitada sube hasta 52,95 €. Puedes encargar ambas ediciones en http://www.hucast.com

Firmado: Blai










G2
BORDER DOWN
TM

Border Down

En 2003, Max Scharl (RedSpotGames) y otros pidieron a la compañía japonesa G.Rev que portase este shmup de NAOMI a Dreamcast y lo comercializara. Y G.Rev accedió.



Cuando pienso en el surtido de juegos de naves del que goza Dreamcast sumado a la compañía G.Rev y el presente título sólo puedo pensar que estamos ante palabras mayores, y es que G.Rev todo lo que ha ido tocando ha sido mano de santo con juegos de un grandísimo nivel.

Este discreto grupo de ex-empleados de la división arcade de Taito empezó con buen pie en su colaboración con Treasure para Ikaruga. Aunque su trabajo fue mayormente dedicado a escenarios, su experiencia arcade tuvo bastante repercusión en su desarrollo.

CONVERSIÓN NAOMI. El presente es una excelente conversión Naomi y la secuela espiritual de Metal Black que rápidamente alcanzó una gran popularidad en la crítica del sector.

A simple vista tenemos un juego con pocas novedades y con un manejo convencional: 3 power ups, 3 niveles de velocidad seleccionables libremente y ataque especial, aunque pronto olvidaremos todo esto con la cantidad ingente de balas en pantalla (aunque no llega a ser un maniac) y el magnífico detallado de todo sumado a un completo modelado 3D y una fluidez realmente magistral.

El juego tiene lugar en una colonia humana en Marte, fundada hace cientos de años.

NUESTRA MISIÓN es proteger dicha colonia de la colonización alienígena perpretrada por unos seres llamados F.A. Para ello, dispondremos de 3 pilotos en 3 niveles diferentes (ANTARES R1, G2 y A0) que podremos seleccionar guiándonos por el color verde, amarillo o rojo.

MECÁNICA DE JUEGO



La mecánica del juego resulta innovadora y es un tanto curiosa.

Empezaremos los niveles por uno de tres colores a elegir e iremos siendo desplazados hacia los otros colores conforme perdamos vidas hasta terminar el crédito en el último color.

Para jugar, primero debemos seleccionar la dificultad (es decir, el color. Recomendamos el verde; Beginners) .

Cuando nos maten, iremos al color siguiente y reempezaremos el Stage donde nos encontremos. Cuando nos eliminen también en el segundo color, el juego nos llevará al tercer y último color para que volvamos a iniciar el Stage:









Si ocurre que nos eliminan también en el tercer color ~~deberíamos dejar de jugar a shmups y buscar algo que se nos de bien, ejem~~, agotaremos el crédito y veremos la pantalla de Game Over, no sin antes ver en pantalla un mensaje en japonés que imagino que debe decir algo como "los alienígenas han acabado con la población, has fracasado en tu misión".

PODREMOS OBSERVAR VARIACIONES EN LOS ESCENARIOS según el color (nivel) en el que nos encontremos, dándonos un grado de facilidad conforme bajemos y con diferentes posicionados al volver a empezar.

Los colores también dictaminarán el grado de dificultad del juego al empezar. Es decir, si empezamos con un nivel rojo en vez de empezar con el verde, estaremos ante un juego extremadamente difícil, sólo apto para fans hardcore de los shmups.

BORDER DOWN CONSTA DE UN TOTAL DE 5 FASES, con unos jefes finales bastante equilibrados y cada vez más difíciles conforme avancemos Stages.

EL APARTADO SONORO DEL JUEGO es excelente. A veces resulta apaciguado en el transcurso de las fases, pero se eleva una vez llegados a los jefes.

De la banda sonora del juego se llegaron a vender ni más ni menos que 3 CDs distintos: el primero fue un sampler de 4 tracks lanzado nada más salir la versión Arcade llamado Border Down Image Sound Tracks. Luego se lanzó la BSO oficial cuando salió a la venta la versión de Dreamcast del juego, con 27 tracks. Por último, salió a la venta un CD con los 12 temas que suenan en el Remix Mode, el llamado Border Down Sound Tracks vol. 2, lanzado ya en 2004.

Los temas de la BSO están compuestos por Yasuhisa Watanabe, con arreglos de Shinji Hosoe, Ayako Saso y Yousuke Yasui.

Cabe decir que la BSO de Border Down ganó el premio Best VGM Award de los Arcadia Awards.

BORDER DOWN SÓLO SALIÓ A LA VENTA EN TERRITORIO NIPÓN, así que sólo existe versión NTSC-J del juego, pero hay 3 ediciones distintas del mismo.

Por un lado está la edición estándar. Por otro lado, la edición Limitada, que viene en una caja doble e incluye un CD con la banda sonora y una portada distinta a la edición normal, y por último la edición SEGA Direct. Esta última es la edición limitada junto con dos extras: una exclusiva alfombrilla para el mouse y una caja a parte para poner el CD de la BSO, con una portada única.

De la edición SEGA Direct, decir que es la edición más cara y difícil de conseguir de todas las ediciones especiales del catálogo de shmups de Dreamcast.

MODOS EXTRA

La versión de Dreamcast de Border Down contiene 2 modos extra no presentes en la versión original de Naomi:

- PRACTICE: esta opción del menú incluida dentro del modo Arcade nos permitirá entrenar antes de ponernos a jugar en serio a los Stages.

- REMIX MODE: una vez completado el juego podrás entrar al "Remix Mode", modo que te permitirá jugar contra más enemigos, más balas, más power ups y más frenetismo en general.

¿Dónde están los pájaros?

En la versión arcade y en el manual de la versión de Dreamcast de Border Down se pueden ver unos pájaros despegando junto a la nave del jugador justo al iniciar la primera fase del juego. Los más observadores habrán notado que dichos pájaros no están presentes cuando se juega a Border Down en Dreamcast.

Según G.Rev, se incluyeron dichos pájaros en el arcade mode y pretendían quitarlos en el remix mode, pero por error eliminaron los pájaros del arcade mode mientras programaban el juego.

Como ya habían acabado de trabajar en el arcade mode y estaban ocupados creando el remix mode, no probaron más el arcade mode, así que los pájaros se quedaron fuera de la versión de Dreamcast.

En definitiva, estamos ante un juego realmente sobresaliente, con un apartado gráfico lleno de detalles y un sistema de juego que hará las delícias de los más exigentes.

Firmado: Bel & Blai

▲ Nos encanta: su mecánica de juego (la forma de pasar de un color a otro hasta agotar el crédito) y su BSO.

▼ Podría haberse mejorado: la dificultad del juego. Quienes no sean incondicionales de los shmups pueden llegar a encontrarlo frustrante.

Valoración

Un shmup bien cuidado con una innovadora mecánica de juego que lo hace interesante.

10

Toy Racer

Si disfrutaste conduciendo los coches de Toy Commander pero te sobraba todo lo demás, este es tu juego.



Cuando todos pensában que No-Cliché iba a sacar un Toy Commander 2, nos sorprendieron con un spin-off de su saga cliché (que juego de palabras más oportuno) titulado Toy Racer.

TOY RACER ES UN JUEGO DE CARRERAS que extiende el universo Toy Commander centrándose exclusivamente en las carreras multijugador ya sea de manera local (hasta un total de cuatro jugadores) o en línea. Lo malo: el juego no te permite competir contra la máquina en el modo para un jugador. Si juegas solo, tan solo tienes tienes a tu disposición un modo para practicar y un Time Attack.

Con la reciente noticia de la donación de Frederick Raynal y Frantz Cournil del código fuente de los binarios originales de los servidores de Toy Racer y la consiguiente resurrección del modo online, Toy Racer es la excusa perfecta para conectar tu Dreamcast a internet y jugar on-line al fin, ya que el juego soporta BBA, haciendo que no tengas que complicarte la vida usando simuladores de línea.

HAY QUE TENER EN CUENTA que Toy Racer salió al mercado al precio de 1990 pesetas (12 €) en lugar de los 50 € que solía costar cada juego. Estoy seguro de que si Toy Racer saliese ahora, sería un simple DLC para Toy Commander.

Además de lo bueno del precio reducido, cabe mencionar que SEGA donó el 20% de los beneficios de Toy Racer, es decir unas 400 pesetas por GD, a la ESC (European Software Charity), una organización cuyo fin era rehabilitar a jóvenes discapacitados.









Si vienes de Toy Commander, Toy Racer no te sorprenderá en el aspecto gráfico, pues usan los mismos modelados y el mismo motor. Sin embargo, sigue impresionando la capacidad del juego de sumergirte en un mundo de juguetes. Realmente estás dentro de un scalextric y los circuitos están bastante cuidados y tienen un nivel de detalle elevado.

HAY COCHES MUY VARIADOS, cada uno con unas características que lo hacen único y que en determinadas estancias del circuito le dan cierta ventaja respecto a sus competidores.

El control de los vehículos es bastante suave. De lo mejor que tiene el título. La línea de aprendizaje es muy rápida, una vez tienes el mando en tus manos, sabes perfectamente como funciona el coche; gatillo derecho - acelerar, gatillo izquierdo - frenar y joystick para girar. Poco más necesitas.

En total disponemos de 12 vehículos claramente diferenciados. Unos destacan por su velocidad, otros por su aceleración, otros por su control…

Hecho de menos algún vehículo oculto o vehículos a desbloquear de algún modo.

LA MAYOR PEGA que uno puede encontrar al jugar a Toy Racer es la ausencia de un modo torneo o campeonato. Si vas a jugar a este título sin compañía, notarás que no es un juego completo y de ahí su bajo precio de venta. Aún con esto, si tienes en tus manos un BBA podrás jugar on-line y probar una experiencia de juego distinta.

Al igual que ocurría con Toy Commander, Toy Racer presenta una banda sonora techno que ameniza las carreras pero que puede llegar a resultar monótona cuando llevas algunas horas jugando si ese no es tu género favorito.

TOY RACER ES UN BUEN ARCADE de carreras para jugar con tus amigos. Perfecto para desconectar, aunque un par de modos de juego más para un jugador no hubieran estado de más.

Firmado: X-Crim

▲ Nos encanta: su originalidad y la variedad de vehículos, además del modo multijugador/on-line.

▼ Podría haberse mejorado: se echa de menos un 'modo historia' para un jugador, ya que el juego no tiene ningún modo en el que avanzar.

Valoración

Spin-off de Toy Commander. Conserva su originalidad pero es un título poco desarrollado.

6

The Nomad Soul

Cuando estás jugando a un juego y parece que estés viendo una película, ese juego es bueno. Como en este caso.



The Nomad Soul es el primer juego del estudio de culto Quantic Dream. Una joya desconocida por muchos.

David Cage - director del juego - quiso contar una historia en la que no hay protagonista, una historia en la que tú tomas las riendas para salvar Omikron.

OMIKRON ES EL NOMBRE DEL MUNDO donde se desarrolla toda la trama. Una ciudad futurista separada del exterior por grandes puertas que no se pueden traspasar sin permiso.

NOSOTROS SOMOS UN ALMA NÓMADA y el primer cuerpo que poseemos es el de un agente de policía, Kayl. Este nos cuenta que su compañero, Dan, fue asesinado, pero no nos cuenta mucho más. Deberemos ir investigando para averiguar qué ha ocurrido...

Lo siguiente después de la conversación con Kayl es un encuentro con un demonio. Nada tiene sentido. La curiosidad por conocer qué está ocurriendo nos empujará a avanzar en la historia.

EL PRIMER CONTACTO CON OMIKRON es bastante sorprendente. Nos encontramos inmersos en una ciudad futurista, gigante, bastante oscura y con un aire triste, estilo cyberpunk.

Durante el juego, debemos resolver una serie de puzles. Ademas, tendremos que superar combates al más puro estilo Virtua Fighter, mientras que en otras zonas caminaremos en primera persona al estilo Doom.

Disponemos también de inventario, maná... como si de un RPG se tratara. Por lo tanto, si englobas The Nomad Soul en el género aventura te estás quedando corto.

LO MEJOR DE THE NOMAD SOUL es sin duda su excelente historia, una aventura que vas descubriendo poco a poco en un mundo abierto. Estamos posiblemente ante el gran inspirador de juegos que llegarían después como Grand Theft Auto III. David Cage fue un visionario y sabía perfectamente la evolución que sufrirían los videojuegos.

HAY QUE DESTACAR LA BANDA SONORA dentro de los aspectos positivos de The Nomad Soul. Nada más arrancar el juego, lo primero que oiremos es una canción de Bowie mientras la cámara va recorriendo la ciudad. Incluso en algún momento podrás disfrutar de un concierto “en directo” protagonizado por un David Bowie virtualizado. Impagable.

LO MENOS PULIDO del juego a mi parecer son los gráficos, pero te acabas acostumbrando. Aunque se muestra una amplia gama de expresiones faciales, pienso que Dreamcast podría haber explotado mucho mejor este aspecto técnico. Aun así, y como dije antes, una vez llevas media hora jugando te acostumbras.

Las ciudades son inmensas y se mostrarán muchos NPCs a la vez, aunque estos no nos harán ni caso. Aun así, la ambientación es sobresaliente y realmente parece que estemos en una película estilo Blade Runner.

Siguiendo con los aspectos negativos, el control se hace a veces un poco insufrible, y la cámara de vez en cuando se hace confusa. Sea como sea, desde la primera toma de contacto eres consciente de que lo que tienes en tus manos es un juego de calidad.





LO MEJOR ES EL ARGUMENTO. Increíble. Te tendrá pegado al sofá, querrás conocer el porqué estás atrapado en Omikron. Te sentirás el verdadero protagonista de la historia.

La Dreamcast es el transportador de almas que nos ha traído aquí, y en el cuál nos vemos obligados a avanzar para poder sobrevivir. Iremos poseyendo cuerpos para ir avanzando. El primer cuerpo que tomaremos será el de un policía, pero no te encariñes mucho con el personaje que manejas, porque irás pasando de cuerpo a cuerpo a lo largo de la aventura.

EL MANEJO DEL PERSONAJE es bastante tosco y lento. Deberemos revisar bastantes veces nuestro inventario, ya que muchos puzzles requieren la combinación de varios objetos. Es más, tendrás que jugar varias veces a Nomad Soul para verlo todo.

A lo largo del mundo, debemos ir recogiendo una serie de anillos. Estos anillos son lo que nos permitirá guardar partida. No podemos salvar el juego siempre que queramos, debemos buscar las zonas de guardado simbolizadas por tres anillos, cosa que aumenta la dificultad del juego.



Como curiosidad, verás a David Bowie virtualizado en dos personajes. Uno de ellos es él mismo dando un concierto, y el otro... bueno, ya lo verás :)

Hay minijuegos para entrenar en primera persona con tu Wave (el arma), combates a lo Virtua Fighter e incluso puedes asistir a conciertos... Y porqué no, visitar clubs de striptease y hablar con las damiselas ;)

Las primeras horas del juego pueden resultar algo lentas pero a medida que vayas avanzando y reuniendo pistas, visitando sospechosos… el juego te atrapará. Y es muy posible que lo acabes rejugando pasado un tiempo.

Firmado: X-Crim

▲ Nos encanta: una BSO con temas de David Bowie unida a una trama digna de una película de culto.

▼ Podría haberse mejorado: los gráficos y la interacción con el entorno son justitos. El control se puede hacer insufrible en algunos momentos.

Valoración

Varios géneros en un mismo juego y un guión y desarrollo cuidados harán que disfrutes jugando.

9

102 Dálmatas

Cachorros al rescate

Sólo apto para coleccionistas... si lo encuentran...

Es de bien sabido, ya desde tiempos ancestros, que las licencias cinematográficas son muy jugosas para explotarlas en merchandasing, incluyendo videojuegos. Y también es sabido que en la mayoría de las ocasiones, las "conversiones" de película a videojuego no suelen acabar bien. Desgraciadamente, 102 Dálmatas no rompe con la regla.



EN ESTA OCASIÓN, la malvada Cruella de Vil ha secuestrado a los dálmatas ya que considera que son el motivo por el cual los niños no compran sus juguetes (sí amigos, Cruella es ahora una poderosa empresaria del mundo juguetil, tiembla SEGA!!). Otra vez, tendremos que rescatar a nuestros amigos perrunos y derrotar los malvados planes de la mala de turno.

EN EL ASPECTO TÉCNICO, es un juego de plataformas 3D. Con los gatillos movemos la cámara libremente, y además de saltar también ladraremos a los juguetes (se ve que eso es un ataque fatal xD).

Recuerda al Spyro de PSX, pero en esta ocasión en vez de recolectar diamantes recolectamos huesos :)











PARECE UN JUEGO DE 32 BITS. Siguiendo con PSX, gráficamente parece más un juego de 32bits que de 128; los gráficos son muy simples, incluso diría que es un port directo de la versión de PSX... sospecho xD

En líneas generales, está claro que han hecho un juego pensado para los más pequeños de la casa ya que la dificultad de los niveles es muy baja y no tendremos problema alguno en ir superando los distintos niveles.

Además de la aventura principal, a medida que vayamos superando pantallas nos obsequiarán con pegatinas y minijuegos extras.

El minijuego del minigolf destaca especialmente, jugando hasta 6 jugadores por turnos (y es adictivo xD). Los demás ya son más flojos pero recordar que están pensados para que puedan jugar los peques!

ES UN DETALLE que hayan traducido y doblado todos los diálogos al español, así que punto positivo en este apartado! pero me pregunto por qué este juego fue traducido y no otros mucho más interesantes...

DEJANDO A UN LADO el análisis del juego, debo comentar algo respecto a 102 Dálmatas; estamos ante el juego PAL España más difícil de conseguir (junto a Pro Pinball Trilogy).

Así como en eBay se pueden conseguir copias italianas, alemanas o inglesas del juego sin mayor problema, localizar una versión española cuya portada diga “102 Dálmatas cachorros al rescate” y no 102 Dalmatiner o 102 Dalmatians puede convertirse en misión imposible hoy en día. Estamos pues, ante una verdadera pieza de coleccionista que supondrá un quebradero de cabeza a más de uno a la hora de ir a por un fullset PAL España.

Para el jugador hardcore, 102 Dálmatas resultará veneno, y para el casual un poco soso. Pero si hay criaturas alrededor, les encantará! (y se lo digo por experiencia, nada mejor para entretener a los niños de los vecinos ^^)

Firmado: Indiket

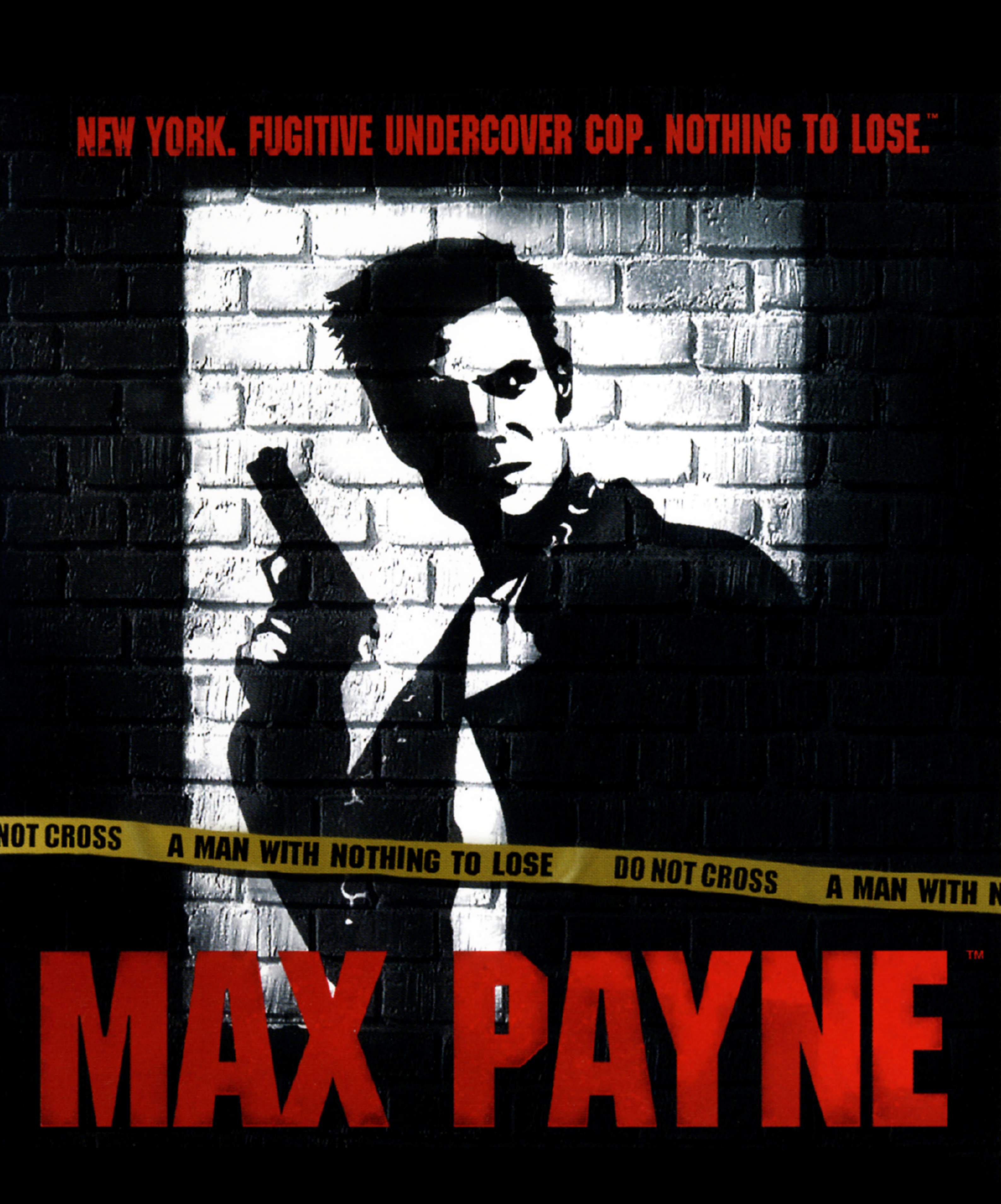
▲ Nos encanta: que los diálogos estén doblados al castellano. Y los minijuegos, que alargan la vida al juego.

▼ Podría haberse mejorado: nula dificultad, al menos para un adulto.Esto hace que el juego se haga corto. Falta de diversidad en los niveles.

Valoración

Típica adaptación de película a videojuego, es decir, mal juego. Sólo apto para niños.

5


NEW YORK. FUGITIVE UNDERCOVER COP. NOTHING TO LOSE.™
NOT CROSS
A MAN WITH NOTHING TO LOSE
DO NOT CROSS
A MAN WITH N
MAX PAYNE™

Max Payne

¿Existe una versión jugable en Dreamcast de Max Payne? a continuación os mostraremos la respuesta oficial...

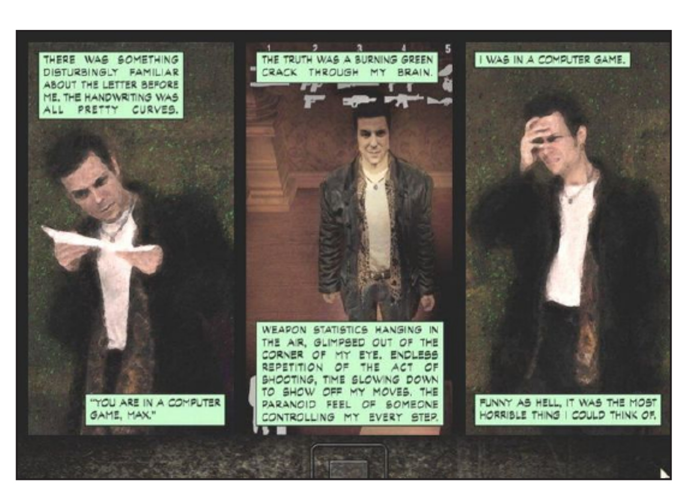
A lo largo de los años ha habido mucha especulación sobre si Max Payne fue portado a Dreamcast, si existe alguna copia del juego en manos de algún coleccionista, si en Remedy tienen una versión preview del juego olvidada en algún disco duro...

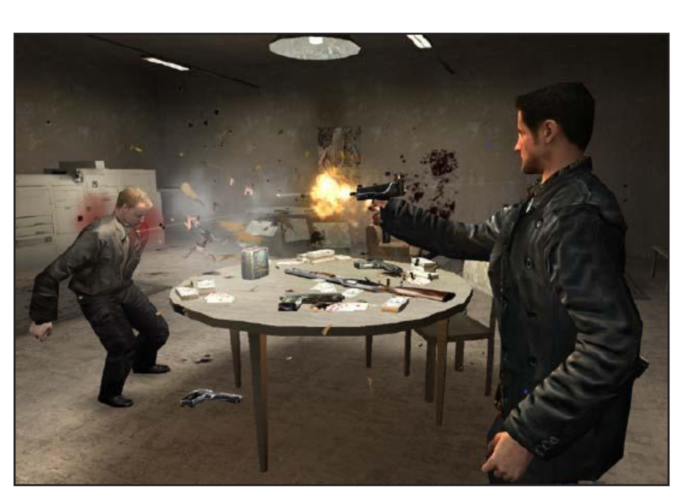
Antes de atacar el tema, hablemos sobre el juego en sí, Max Payne.

MAX PAYNE ES UN SHOOTER en tercera persona desarrollado para PC por la empresa finlandesa Remedy Entertainment. Fue lanzado en julio de 2001 en PC y más tarde fue portado a Xbox, PlayStation 2, Mac y Game Boy Advance, quedando cancelada la versión de Dreamcast, anunciada previamente.

EL JUEGO TIENE LUGAR EN INVIERNO DE 2001 en Nueva York. En la secuencia introductoria, Max Payne, un agente de la DEA y ex agente del NYPD, de pie en la parte superior de un edificio mientras la policía va hacia él, experimenta un recuerdo de hace tres años, volviendo a 1998. En el recuerdo, Max regresaba a su hogar tras un día normal de trabajo cuando al llegar oye que su esposa grita su nombre con desesperación.







Al llegar al lugar, Payne se encuentra a su mujer y a su hija asesinadas a manos de unos adictos al Valkyr (una droga) a los que termina matando. Preso del dolor, decide investigar quién está detrás de este acto.

MAX PAYNE INTRODUJO EL BULLET TIME o ‘tiempo bala’ el cual permite ralentizar el tiempo y apuntar mejor a los objetivos. Debido a esta característica, una historia y diálogos muy cuidados (a cargo de Sam Lake) y el avance en forma de novela gráfica a través de viñetas, el título es considerado un juego de culto.

Este hecho ha propiciado que los entusiastas de Dreamcast quieran ver una versión jugable de Max Payne en DC a toda costa, pero tal y como dijo Markus Mäki (CEO de Remedy) en los foros oficiales de Remedy, el port de Max Payne a DC nunca llegó a empezarse.

“We did have a Dreamcast devkit at Remedy but iirc we never had any Max Payne code running on it.”

“Tuvimos un devkit de Dreamcast en Remedy pero nunca tuvimos código de Max Payne ejecutándose en él”.

Una lástima...

Firmado: Blai

Las ediciones de

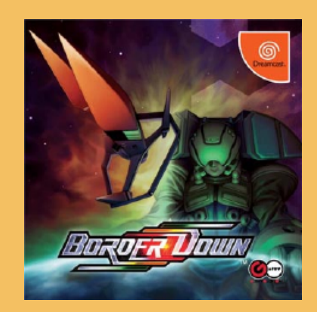
Border Down

Border Down fue lanzado en 3 ediciones distintas para Dreamcast. A continuación veremos sus diferencias.



Como ya hemos comentado en el análisis de Border Down unas páginas atrás, este juego se portó a Dreamcast en 2003 gracias a la insistencia de los fanáticos de la consola y fue uno de los últimos juegos en comercializarse en el sistema.

G-Rev no soló comercializó el juego en Dreamcast sino que mimó su salida a más no poder lanzando al mercado hasta tres ediciones de Border Down, cada una destinada a un tipo de consumidor concreto (jugones y coleccionistas).



Border Down Edición Estándar

La edición estándar del juego es la más fácil de encontrar en el mercado. Incluye el GD-ROM del juego y el manual de instrucciones, sin ningún extra.

Unos años atrás era la edición más barata. En la actualidad, se pueden encontrar copias de la edición estándar más caras que la edición limitada.



Border Down Edición Limitada

La edición limitada de Border Down tiene una portada distinta que nos permite localizar una unidad a simple vista.

En el interior, además del disco de Border Down, encontramos un CD con la banda sonora del juego.



Border Down Edición SEGA Direct

La edición SEGA Direct, la más cara y exclusiva de las tres, fue únicamente vendida por internet a través de la tienda SEGA Direct en Japón.

Con una tirada de 3.000 unidades, es una edición difícil de encontrar hoy en día, además de resultar cara.

El packaging incluye todo el contenido y portada de la edición limitada, además de una exclusiva alfombrilla de mouse y una caja vacía para poner el CD de la BSO del juego.

RELEASE DATE

17. SEPT 2015

HUCAST

GHOST BLADE ゴーストブレイド

AVAILABLE AS LIMITED EDITION AND REGULAR EDITION
3 DIFFERENT PLAYER SHIPS
5 STAGES WITH HUGE BOSS ENEMIES



TRAIN TO BECOME THE ULTIMATE WEAPON

the ghost blade

ゴーストブレイド

COMPATIBLE WITH
SEGA DREAMCAST ™



HUCAST @ GAMESCOM KÖLN
6.–9. AUGUST 2015

RETRO GAMING
HALLE 10.2 – STAND A20 | 21

WWW.HUCAST.COM

Guía de Compras

A continuación tenéis listados todos los productos de los que hemos hablado en este número y sus precios aproximados en el mercado en el momento de escribir esta revista, deacuerdo con los precios de venta en subastas y tiendas on-line.

TOY RACER

Compañía: **NO CLICHÉ**

Precio: **5 €**



Juego de carreras con el motor de Toy Commander. Su precio de salida fue 1.990 pesetas.

THE NOMAD SOUL

Compañía: **QUANTIC D.**

Precio: **30 €**



Un juego diferente, en el que debes controlar almas para salvar al mundo de Omikron.

102 DÁLMATAS

Compañía: **Crystal Dynamics**

Precio: **60 €**

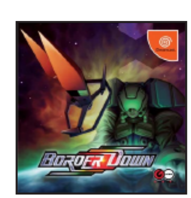


Uno de los juegos PAL más difíciles de conseguir en su versión PAL España.

BORDER DOWN ESTÁNDAR

Compañía: **G.Rev**

Precio: **90 €**



Edición normal de Border Down. Aunque no es tan cara como la Edición Limitada, sigue siendo cara.

BORDER DOWN LE

Compañía: **G.Rev**

Precio: **200 €**



Edición limitada de Border Down. Es fácil de distinguir por su carátula, distinta a la de la versión estándar. Viene en caja doble. Incluye un CD extra con la BSO del juego.

BORDER DOWN SEGA DIRECT

Compañía: **G.Rev**

Precio: **260 €**



Lo mismo que la edición limitada, pero incluye además una exclusiva alfombrilla para el mouse y una caja a parte para la BSO. Sólo se fabricaron 3.000 unidades.

MARK OF THE WOLVES

Compañía: **SNK**

Precio: **25 €**



Juego de lucha. Última entrega de la saga Fatal Fury. Incluye muchas mejoras en la jugabilidad respecto a entregas anteriores además de unos gráficos más trabajados.

B. D. IMAGE SOUND TRACKS

Compañía: **G.Rev**

Precio: **100 €**

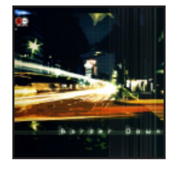


Sampler de la BSO de Border Down lanzada poco después de lanzar el arcade al mercado.
Contiene 4 tracks con una duración total de 16m 20s.
Item muy raro.

B.D. SOUND TRACKS

Compañía: **G.Rev**

Precio: **50 €**



Soundtrack oficial de Border Down con todos los temas de la versión Arcade / Dreamcast. Contiene 27 tracks (73 min.).

B.D. SOUND TRACKS VOL. 2

Compañía: **G.Rev**

Precio: **30 €**

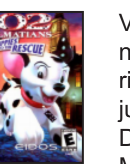


Bonus soundtrack. Contiene 12 temas con la música presente en el Remix Mode de la versión de Dreamcast de Border Down.

102 DALMATIANS

Compañía: **Crystal Dynamics**

Precio: **8 €**

Versión norteamericana del juego 102 Dálmatas. Mucho más común que las europeas y también mucho más barata.

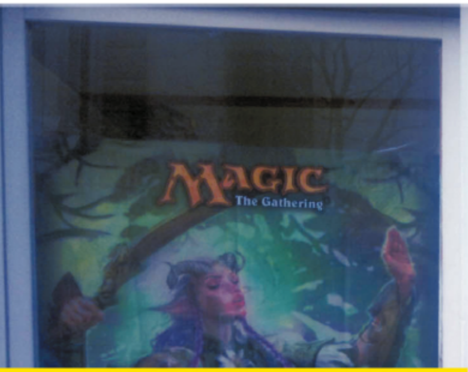
OMIKRON: THE NOMAD SOUL

Compañía: **QUANTIC D.**

Precio: **20 €**

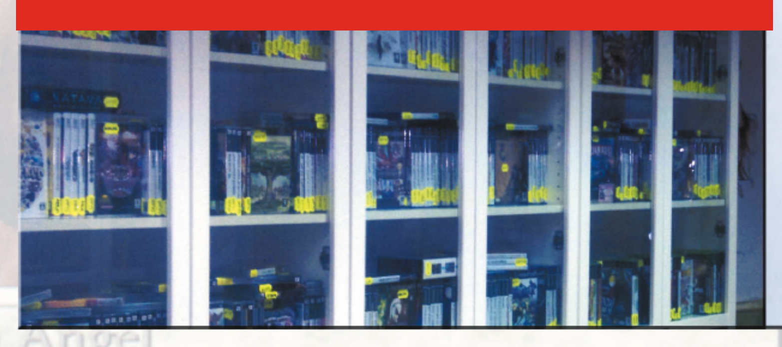
En USA añadieron el prefijo “Omikron” al juego. Una vez más, es más barato y fácil de conseguir que la versión PAL.





www.playgamescards.com

Ven de parte de Dreamcast.es y te haremos un descuento. Sólo di "vengo de parte de Dreamcast.es" cuando entres en la tienda :D



TU TIENDA DE VIDEOJUEGOS Y CARTAS MAGIC

clasicas - coleccionismo
importación - encargos
merchandising - retro
vintage - descatalogados

Bailen nº14, local 1 - Telf. 93 245 28 66
08010 BARCELONA

Estamos en el denominado "triángulo friki" de Barcelona, ven a visitarnos :)



ESPECIAL TRUCOS

A continuación tenéis todos los trucos y secretos de los juegos que hemos analizado en este número de la revista.



102 DÁLMATAS

• Atrapar a Jasper
Cuando Jasper empiece a perseguirte, corre (no ladres). Corre hacia la colmena que Fidget te mostró. Si haces esto, atraparás a Jasper.

• Derrotar a Cruella #1
Dispárale cinco piñas para derrotarla.

• Encontrar a Lucky
Ve detrás de la silla, en la casa, y empuja la pared.

• Encontrar a Rolly
Mira dentro del armario de la cocina.

• Nivel 1: encontrar todos los huesos
Sigue a la paloma hacia la estátua de la paloma para conseguir los huesos que se te resisten.

• Nivel 1: encontrar las seis cajas
En Regents Park encontrarás las seis cajas en los siguientes sitios: una está donde el mono que aplaude, al lado de la cascada. Otra está en el pequeño túnel bajo la cascada. La siguiente está en las grandes piedras cerca de la colina, donde están los dos coches de Cruella. Las dos últimas están cerca de la 102. Una se encuentra en la puerta que se abre al derrotar al coche Cruella. La última está en frente de la 102.

• Nivel 1: encontrar la nuez de Fidget
En el nivel 1, Regents Park, debes encontrar la nuez de Fidget para dar con todos los huesos. Primero debes atrapar a Jasper. Después, habla con Fidget y ella te pedirá que busques su nuez. Su nuez está en la puerta que abres al derrotar el coche de juguete.

• Nivel 2: encontrar el hueso en la tienda de juguetes
Ves a la caja registradora en el nivel de la tienda de juguetes y ábrela para dar con el hueso.

• Nivel 2: encontrar al cachorro
En la tienda de juguetes, entra a la segunda habitación y baja por el tobogán. Verás a Tibs al lado de la pistola de agua. Dispara diez burbujas para conseguir una caja. Luego empuja el balón para hacer bajar al cachorro al suelo.

• Nivel 3: atrapar a Horace
Encontrarás a Horace en los escalones azules en el nivel 3, Piccadilly. Abre la boca, y luego deja que el perro atrape a Horace.

• Nivel 15: atrapar a Lepelt
En el nivel 15, Spooky Forest, ve al lugar donde se ve una cabaña. Asegúrate de hablar con Crystal primero. Después dirígete al árbol más alejado de la cabaña. Lepelt te verá. A continuación, vuelve a la cabaña. El cachorro hará el trabajo.

• Nivel 17: televisor
Ve al televisor situado en la sala de estar del nivel 17, De Ville Manor. Ladra o corre hacia el televisor para ver una pantalla oculta.

102 DÁLMATAS

Montar en el loro:
Si consigues 100 huesos en cada nivel, Waddlesworth te dejará montar en él.

Cuando tengas los huesos, busca una marca azul en el suelo. Waddlesworth te preguntará entonces si quieres montar. Respóndele “Sí” y a volar! ;)





BORDER DOWN

• Disparos
El botón A del mando sirve para disparar los main shots. Deja presionado el botón para activar el auto-fire o pulsa repetidamente el botón para activar los "full-range" shots. La tasa de disparo de los full-range shots es baja, por lo que no hace falta pulsar A como un loco ;)
El botón B del mando activa el "break laser" ▶▶

▶▶ el disparo más poderoso de tu nave. Puedes controlar la duración del láser manteniendo pulsado el botón B. Usar este disparo drena tu energía rápidamente, así que úsalo con precaución. Por otro lado, este laser puede atravesar la mayoría de las paredes. Además, mientras estés disparando el break laser eres invencible. No olvides que la duración máxima de este disparo es de 4 segundos

● Stage 6
Hay 4 versiones del nivel 6 o stage 6 de Border Down. La versión en la que entras depende del tiempo que hayas ocupado en los otros stages y el número de veces que hayas superado cada stage. Si has estado más del 50% del tiempo en un color (verde, amarillo o rojo) y has superado el stage 4 veces o más, accederás al stage 6B, 6C o 6D respectivamente. De otro modo, el juego te llevará al 6A. Para ver el final del juego, deberás derrotar al jefe final del stage 6 antes de que acabe el tiempo (antes de los últimos 30 segundos). No puedes jugar al stage 6 en el practice mode ni hay sample play para el stage 6.



THE NOMAD SOUL

● Escena amorosa con diferentes personajes
En la escena de amor entre Kay'll y su esposa, puedes usar diferentes personajes. Ten cuidado - No se puede seguir avanzando en el juego si realizas este truco. Es recomendale probar esto en una partida diferente a la habitual.
En primer lugar, crea una nueva partida. Después de ver la introducción del juego, mira el mapa. En la parte norte-occidental de Qalisar, alrededor de la zona de la calle, verás un templo enorme. Cuando lo veas, pasa a través de las puertas y entrarás a una habitación semidestruida. Desde tu posición, camina diez pasos hacia adelante, gira a la derecha y anda diez pasos más. Te encontrarás frente a una pared. Pulsa el botón de acción y se abrirá un panel en el suelo. Ve al panel y encontrarás Reincarnation Spell, Mana y el pergamino de Jafa'yl. Ahora ya puedes ir a cualquier parte de la ciudad para hacerte con un nuevo cuerpo mediante el hechizo de reencarnación (Reincarnation Spell). Recomendamos que elijas el cuerpo de una chica ;) (si eres heterosexual). Ahora llama a un deslizador y ve al apartamento de Kay'll. Disfruta de las cutscenes :)

● Aumentar la salud
Antes de meterte en las peleas del juego, deberás tener un buen nivel de salud. Para aumentar tu nivel de salud puedes comer, beber y usar medikits. Puedes encontrar estos items en cualquier lugar, pero también pueden ser comprados en bares y tiendas respectivamente.

● Prácticas de tiro
Para asegurar tu puntería antes de una pelea, puedes entrenar en el campo de tiro de cualquier armería por 10 seteks.

● Material escondido
Si insertas el GD-ROM de Nomad Soul en un lector de discos de ordenador, podrás ver imágenes con artwork del juego, además de un fichero de audio llamado “jingle.wav”.

THE NOMAD SOUL

Conciertos:
A lo largo del juego puedes asistir a tres conciertos de una supuesta banda prohibida llamada The Dreamers (banda ficticia con canciones de David Bowie y Reeves Gabrels).

Para asistir a dichos conciertos debes conseguir sus flyers primero. Los dos primeros flyers son fáciles de encontrar, pero no sucede lo mismo con el tercero. Después de conseguir la traducción en la biblioteca de Lahoreh, ve a a la base de los acantilados. En uno de los escritorios de la derecha encontrarás el flyer del tercer concierto. Ahora dirígete a la vieja fábrica de Knonsu, búscala en el mapa. Para ver el concierto, manténte al lado del agua, en el público. "Pretty things are going to hell" empezará a sonar.



TOY RACER

● Toothmobil
Gana tres carreras on-line para desbloquear un simpático coche llamado Toothmobil.

● Trahktor
Para desbloquear este nuevo coche de Toy Racer, primero debes haber conseguido el Toothmobil. Luego, deberás ganar dos carreras más en el modo on-line. Cuando ganes la segunda, Trahktor de desbloqueará y podrás usarlo en cualquier carrera.

Dreamcast.es

¡Nos vemos en el próximo número!